WBSC

Baseball5™

WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL5 2025

#playeverywhre

WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL5

LISTA DEI CONTENUTI

Il campo	03
Preliminari di gioco	07
Regole di gioco	09
Termine della partita	14
Allegato	15

INTRODUZIONE

Il Baseball5™ o B5 è la versione 'da strada' dei classici giochi del baseball e del softball. È uno sport veloce, giovane e dinamico, che segue gli stessi principi delle sue discipline madri.

Il Baseball5™ può essere giocato ovunque e necessita solamente di una pallina di gomma.

IL CAMPO

CAMPO INTERNO E CAMPO ESTERNO

Il campo interno è di forma quadrata, con una base in ogni angolo. La distanza tra le basi è di 13 metri o 42,5 piedi (area grigio scuro in figura 1). Il campo esterno è la parte restante del territorio buono, tra il territorio interno e la recinzione (area grigio chiaro in figura 1).

Partendo dal box di battuta, dietro casa base (figura 1), le basi sono numerate in senso antiorario (prima, seconda e terza).

60 cm = 2 ft
100 cm = 3.2 ft
150 cm = 5 ft
300 cm = 10 ft
450 cm = 15 ft
500 cm = 16.5 ft
1,300 cm = 42.5 ft
1,800 cm = 59 ft

Zona di sicurezza:
La zona di sicurezza è un'area che va lasciata libera da possibili intralci (quali tavoli, sedie, telecamere, ecc.) al fine di proteggere i giocatori.

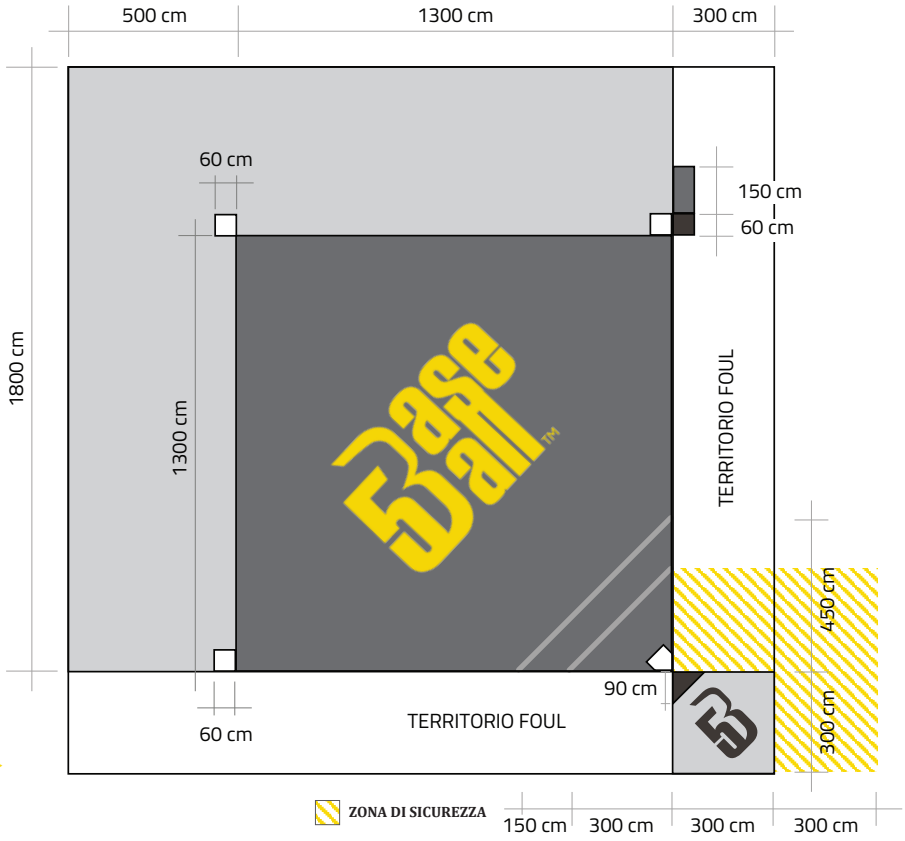


Figura 1

TERRITORIO BUONO

Il territorio buono è di forma quadrata (area grigio scuro + area grigio chiaro in figura 1) con lato di 18 metri (59 piedi), nel quale uno degli angoli coincide con la casa base. La "no-hit zone" di fronte a casa base non fa parte del territorio buono (figura 5) ad eccezione della linea diagonale che demarca la "no-hit zone". Le linee di demarcazione del campo devono avere una larghezza di 5 cm (2 pollici) tranne quella che demarca la "no-hit zone" che deve essere di 10 cm (4 pollici).

NO-HIT ZONE

Una linea retta in diagonale verrà disegnata partendo dal punto posto a 4.5 metri (15 piedi) da casa base lungo la linea di foul di prima base fino al punto equivalente lungo la linea di foul di terza base. La linea dovrà avere uno spessore di 10 cm (4 pollici). Per la categoria U-15 la linea va segnata a 3 metri.

BOX DI BATTUTA

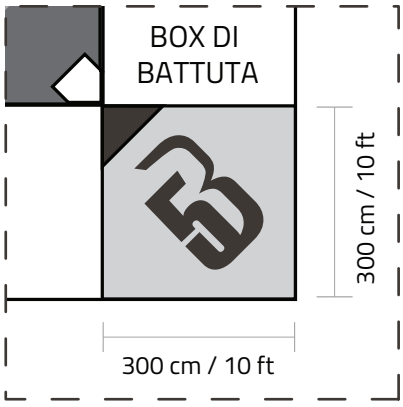


Figura 2 ▶

Il box di battuta è di forma quadrata con lato di 3 metri (10 ft). Esso è posizionato all'esterno del territorio buono e viene definito dall'estensione delle due linee di foul che si intersecano presso l'angolo di casa base (figura 2).

LE BASI

Forma e dimensioni ideali per 1a, 2a e 3a base è un quadrato di 60 centimetri (2 ft) per lato. Le basi dovranno essere disegnate sul terreno; non esistono quindi i cuscini come nel baseball/softball. La seconda e la terza base sono posizionate in campo esterno, casa base è posizionata nella "no-hit zone", mentre la prima base è doppia, a cavallo tra campo esterno e zona di foul.

PRIMA BASE

Per evitare collisioni, la prima base viene “raddoppiata” nella zona di foul (fig. 3), così da poter effettuare il gioco difensivo sulla base in territorio buono (utilizzando la base bianca in fig. 3, denominata 1a base), mentre lo scopo del battitore-corridore è di raggiungere/toccare la 1a base in zona di foul (base nera in fig. 3, chiamata “base di sicurezza”). Il battitore-corridore deve correre toccando la base esterna, tranne nei seguenti casi in cui può anche utilizzare la base in territorio buono:

1. non viene effettuata alcuna giocata in prima base;
2. un tiro sbagliato obbliga il difensore ad andare in zona di foul oltre la prima base al fine di prendere la palla, prima che il corridore tocchi la prima base. Al difensore è permesso usare la base esterna per evitare la collisione.

Se il battitore-corridore va oltre la prima base e manifesta l'intenzione di avanzare verso la seconda base, lui/lei può solo tornare sulla base posizionata in territorio buono. Quando si presenta nel box il battitore successivo, il corridore deve partire dalla base in territorio buono.

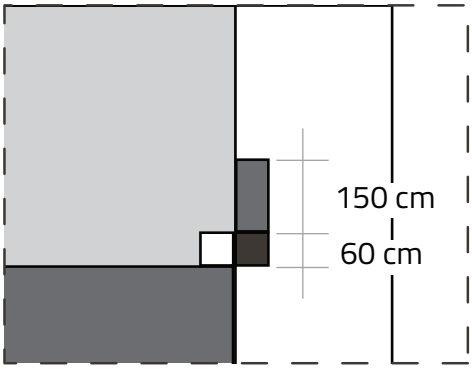


Figura 3 ▶

Per essere salvo, il battitore deve rimanere all’interno dell’area compresa tra la base in territorio foul e la zona di sicurezza di 1,5 metri (5 ft) ad essa adiacente (area grigio scuro in fig. 3). Se il battitore non riesce a rimanere a contatto con l’area di sicurezza, lui/lei può essere eliminato per toccata.

CASA BASE

** se un difensore mentre è in attesa di un tiro, calpesta o si posiziona sul “piatto di sicurezza” l'Ufficiale di Gara può chiamare una ostruzione*

Per evitare collisioni il piatto di casa base viene “raddoppiato” (figura 4). Questo garantisce che il gioco difensivo possa essere effettuato in territorio buono (utilizzando la base bianca nella fig. 4, chiamata “casa base”), mentre l'obiettivo del corridore è quello di raggiungere/toccare la base nel box di battuta (zona di colore grigio scuro in fig. 4, chiamata “piatto di sicurezza”, rappresentata da un triangolo di 90 cm. di lato).

Il corridore deve transitare sul “piatto di sicurezza” ad eccezione dei seguenti casi, nei quali può usare casa base in territorio buono:

1. Non c'è una giocata difensiva a casa base.
2. un tiro sbagliato costringe un difensore ad andare in territorio foul per prendere la palla. Il difensore può usare il "piatto di sicurezza" per evitare una collisione. *

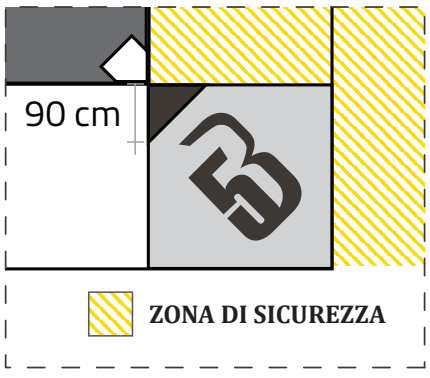


Figura 4 ▲

RECINZIONE

L'altezza ideale della recinzione è di 100 centimetri o 3 piedi. Comunque, l'organizzazione di ciascun campionato/torneo può decidere di limitare il campo anche in altri modi, ad esempio utilizzando muri preesistenti o disegnando linee sul terreno. In questi casi però, saranno necessarie specifiche regole di campo.

PRINCIPI REGOLAMENTARI DEL BASEBALL5

Il Baseball5 è una disciplina sportiva ufficiale governata dalla World Baseball Softball Confederation (WBSC). Il Baseball5 is pertanto soggetto all'applicazione di tutti gli statuti, principi, leggi e regolamentazioni della WBSC.

Estratto sulle competizioni internazionali (vedi qui l'intero articolo 19 dello statuto della WBSC) Ogni competizione, gara, partita, torneo internazionale di Baseball5 che comprende uno o più membri e/o include uno o più giocatori, dovrà ricadere sotto la giurisdizione della WBSC e sarà soggetta agli statuti, principi, leggi e regolamentazioni stabiliti dalla WBSC.

I membri della WBSC sono le uniche autorità, in ciascuno stato, a possedere il diritto di selezionare la propria Squadra Nazionale, e a possedere il diritto di rappresentare (con nome, colori e bandiera) il proprio paese.

Estratto sui diritti (vedi qui l'intero articolo 24 dello statuto della WBSC)

I diritti sul Baseball5 detenuti dalla WBSC riguardano:

1. Il nome "Baseball5", ogni pubblicazione della WBSC quali Giornali, Riviste, Annuari, Documentari, ecc., gli acronimi «WBSC» «B5», come anche i loghi e i marchi dell'organizzazione e tutto ciò che potrà essere creato in futuro.
2. Le classifiche mondiali del Basebll5 per tutte le categorie.
3. Tutte le competizioni delle Squadre Nazionali che ricadono sotto la giurisdizione della WBSC.
4. Il nome Baseball5 World Cup, come anche le varie categorie di età e ogni altra competizione ufficialmente autorizzata (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit, ecc.).
5. Tornei ufficiali di Baseball5 e altre competizioni della stessa natura che potranno essere create.
6. Ogni logo, marchio e altro aspetto ufficiale correlati al Baseball5 e/o a suoi eventi, attività e competizioni.

PRELIMINARI DI GIOCO

LA PALLA

I tornei ufficiali Baseball5 della WBSC sono giocati con palle Baseball5 approvate dalla WBSC.

- *Essendo la WBSC il soggetto che governa il Baseball5, è autorizzata a certificare e omologare le palle e l'equipaggiamento.*

- *Le competizioni approvate dalla WBSC saranno giocate con palle Baseball5 che hanno superato l'iter di omologazione.*

INNING

L'Inning è una porzione della partita di Baseball5™ che consiste in un turno alla battuta per ciascuna delle squadre, turno che termina con il terzo out della squadra in attacco. Una partita di Baseball5 è composta da 5 innings.

Un differente format di gioco in cui un incontro si decide al meglio dei 3 set, dove ogni set è costituito da una partita di 5 inning, può essere svolto in eventi quali, ma non solo, Coppa del Mondo, Olimpiadi Giovanili, ecc.

GIOCATORI

Il numero di giocatori attivi per squadra è 5, in ogni fase di gioco. Se una squadra non può schierare il numero minimo richiesto di giocatori in campo, la squadra perderà l'incontro e la partita è finita. Il numero massimo di giocatori in lista è 8 (5 titolari e 3 riserve).

Gli atleti saranno elencati nel lineup con un numero liberamente scelto da 0 a 99; tale numero deve essere chiaramente riportato sulla maglia. Per le specifiche sulle uniformi, si prega di far riferimento al regolamento di gara.

SQUADRE MISTE

Nelle competizioni mix gender, una squadra deve obbligatoriamente schierare in campo almeno 2 atleti dello stesso sesso in tutte le azioni di gioco, sia in difesa che in attacco. Lo stesso si applica per il "line-up" ufficiale.

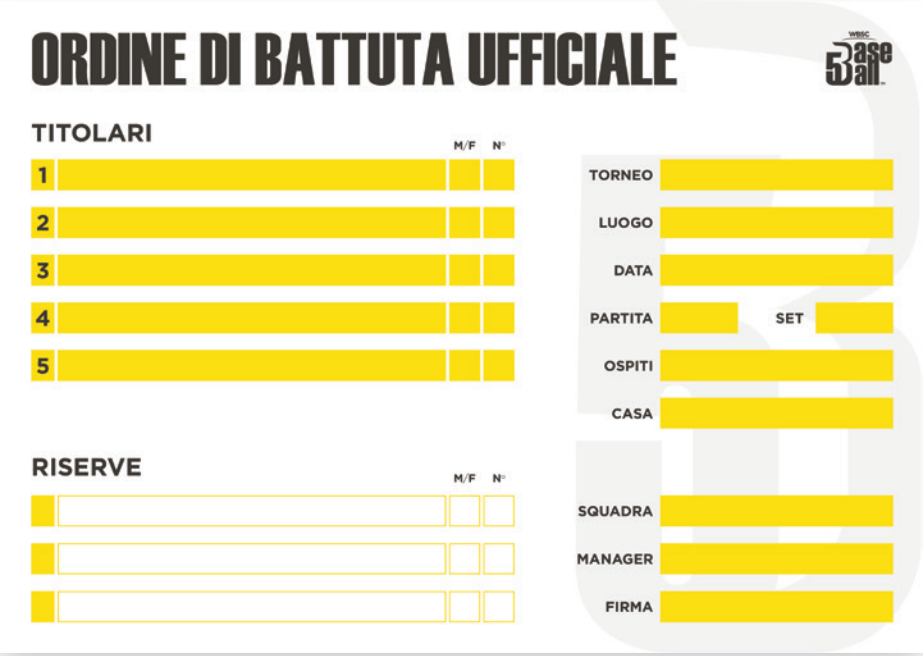
ABBIGLIAMENTO

Solo alcuni tipi di protezioni per le dita possono essere consentite da parte degli Ufficiali di Gara, in determinate circostanze. Vanno comunicate e approvate dagli Ufficiali di Gara prima dell'inizio della partita.

Per giocare a Baseball5 è richiesto un abbigliamento sportivo urbano. La WBSC si riserva il diritto di definire regole specifiche in merito alle competizioni ufficiali. Laddove applicabili, tali informazioni verranno inserite nel regolamento del torneo. Solamente gomitiere e ginocchiere sono permesse come elementi protettivi.

LINE-UP (ALLEGATO 1)

L'allenatore di ciascuna squadra deve consegnare al tavolo degli arbitri il cartellino del lineup debitamente compilato e firmato 15 (quindici) minuti prima della gara. L'organizzazione di un evento può richiedere che il lineup venga presentato fino a 90 (novanta) minuti prima della gara. In assenza dell'allenatore, sarà cura di un dirigente o del capitano occuparsi di tale incombenza. Una copia del lineup deve essere fornita anche alla squadra avversaria prima che inizi la gara.



REGOLE DI GIOCO

La squadra di casa inizia il gioco in difesa, mentre la squadra ospite inizia in attacco.

Lo scopo della difesa è quello di eliminare (fare gli "out") tre giocatori della squadra avversaria, in modo da poter andare al cambio campo. Quando le squadre cambiano campo, la squadra in difesa andrà in attacco e viceversa.

Lo scopo dell'attacco è quello di fare punti. Viene segnato un punto quando un attaccante completa la corsa sulle basi, toccandole tutte e tornando a casa base senza essere eliminato.

DIFESA / SQUADRA IN DIFESA

I 5 giocatori della squadra in difesa devono essere tutti posizionati in territorio buono, quando un battitore colpisce la palla.

Posizioni:

- *1a Base*
- *2a Base*
- *3a Base*
- *Interbase*
- *Centrocampista*

Nella figura 5 potete vedere un tipico schieramento.

Comunque, i difensori possono variare la propria posizione prima di ogni azione a seconda delle scelte di squadra.

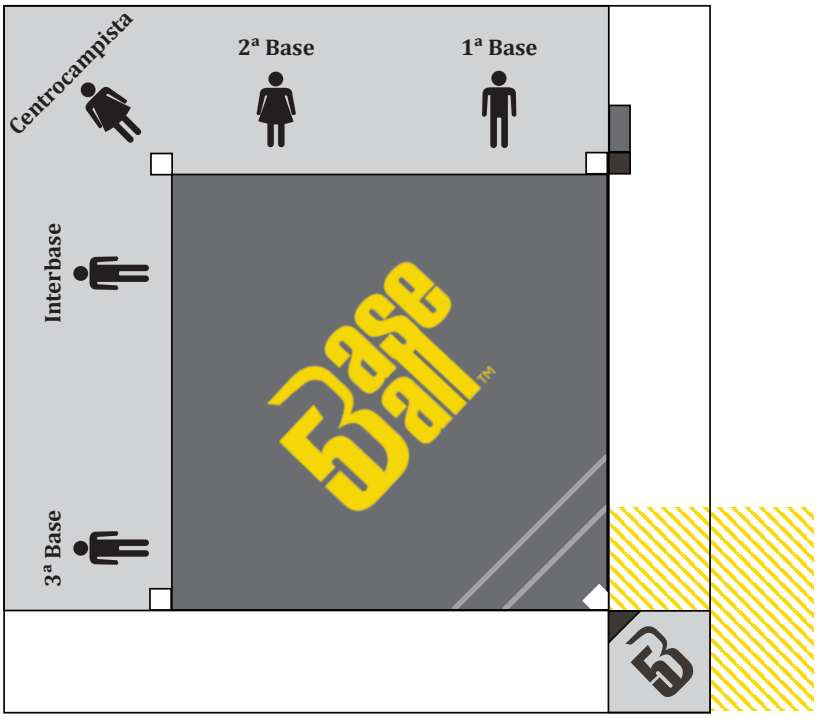


Figura 5

ATTACCO / SQUADRA IN ATTACCO

Nel cartellino del lineup la squadra deve elencare i 5 giocatori che vanno in battuta dal n.1 al n.5. L'ordine di battuta sarà sempre rispettato nel corso della gara, a meno che un giocatore non venga sostituito da un altro. In questo caso il sostituto andrà a occupare il posto del compagno nell'ordine di battuta.

COLPIRE / BATTERE

L'atto del colpire la palla avviene mentre il battitore è posizionato completamente all'interno del box di battuta. Il battitore deve mantenere il contatto al suolo e rimanere completamente all'interno delle linee del box di battuta fino a che la sua mano non avrà colpito la palla. Il battitore deve entrare nel box di battuta e alzare la mano che intende usare per colpire la palla.
La palla deve essere colpita o schiaffeggiata con il pugno o il palmo della mano.

Figura 6 ▶

BATTUTA ILLEGALE

NOTA:

Per la categoria U-15 e inferiori, ai giocatori è concesso un secondo tentativo in caso di battuta illegale o di foul ball.

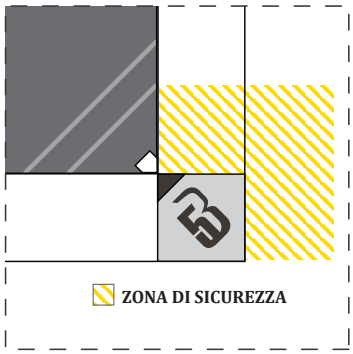


Figura 7 ▶

Il primo rimbalzo della palla deve avvenire dopo la linea della "no-hit zone". La palla deve essere in grado di rotolare fino alla recinzione esterna se nessun difensore la tocca.

PUNTI / RUNS

Un punto viene segnato ogni volte che un corridore legalmente avanza e tocca prima, seconda, terza e casa base prima che tre attaccanti siano eliminati per terminare la fase di attacco dell'inning.

ECCEZIONE: Un punto non viene segnato se un corridore avanza fino a casa base durante un gioco nel quale la terza eliminazione viene fatta:

- sul battitore-corridore prima che tocchi la prima base;
- su un qualunque corridore forzato;
- su un precedente corridore che sia dichiarato out per non aver toccato una base.

Nel caso di out al volo i corridori devono tornare o rimanere sulla base di partenza fino a quando la palla non viene presa. Un corridore può essere chiamato "out" se un difensore tocca quella base avendo il possesso della palla prima del gioco successivo.

ELIMINAZIONI

La squadra in difesa deve eliminare 3 avversari per poter procedere al cambio campo e andare in attacco.

Come la difesa effettua le "eliminazioni":

- Toccando, con palla in mano, la base verso cui sta correndo un corridore "forzato";
- Prendendo al volo una palla battuta prima che tocchi terra (presa al volo);
- Toccando la base (con palla in mano) verso cui il corridore è "forzato" a tornare dopo una presa al volo*;
- Toccando (tagging) un corridore che non è a contatto con una base. Tagging = toccare il corridore con la mano in cui si ha la palla.
- Se un battitore raggiunge salvo la prima base ma non riesce a rimanere nell'area di sicurezza, può essere eliminato da un difensore che lo "tocca con la palla nella mano" fuori da tale area.

Come un giocatore in attacco si auto-elimina a causa di azione o comportamento illegale:

- Oltrepassando, superando, con il piede una delle linee del box di battuta mentre
- colpisce la palla. Le linee fanno parte del campo, in questo caso del box di battuta; (vedi Figura 6)
- Battendo una palla il cui primo contatto con il terreno è in territorio foul;
- Il battitore sarà eliminato se la palla, dopo aver rimbalzato in territorio buono, raggiunge il territorio foul prima di oltrepassare la prima o la terza base, senza essere toccata in precedenza da un difensore;
- Se viene colpito da una palla battuta legalmente prima che sia stata toccata da un difensore;
- Mancando completamente la palla nel tentativo di battuta;
- Facendo intenzionalmente una finta di battuta**;
- Quando la palla battuta colpisce o esce direttamente oltre la recinzione senza aver prima toccato terra almeno una volta in territorio buono o essere toccata da un difensore prima di uscire
- Quando la palla da lui battuta non raggiunge la recinzione (nel caso in cui nessun difensore tocchi prima la palla);
- Non rispettando l'ordine di battuta, andando quindi a battere al posto di un compagno***;
- Quando un corridore si stacca dalla base prima che il battitore abbia colpito la palla;
- Sorpassando un proprio compagno nell'atto di correre sulle basi;
- Venendo toccato con palla in mano (tag) mentre due o più corridori si trovano sulla medesima base. Il corridore più indietro nell'ordine di battuta sarà dichiarato eliminato, se in una situazione di gioco non forzato;
- Facendo un passo fuori dal box di battuta prima che la palla raggiunga il territorio buono;
- Scivolando/tuffandosi nel tentativo di arrivare salvo in base o di evitare una toccata****;

** Se un giocatore ha già superato una o più basi e deve tornare indietro dovrà ritoccarla/e in ordine inverso.*

***Definizione di finta: dichiarare, alzandola, che si batte con una mano e poi battere con l'altra, oppure cominciare il movimento di battuta, interromperlo nettamente e riprenderlo.*

**** Se un giocatore erroneamente batte fuori turno, è compito della squadra in difesa farlo notare agli arbitri prima del battitore successivo. In questo caso, il legittimo battitore deve essere dichiarato eliminato e l'ordine di battuta deve riprendere col giocatore seguente nel line-up.*

***** E' vietato scivolare/tuffarsi nel Baseball5*

Nota:
I corridori devono adoperarsi il più possibile per evitare collisioni con i difensori. Se a giudizio dell'arbitro un corridore avrebbe potuto evitare il contatto, tale corridore sarà dichiarato eliminato.

PALLA MORTA

** Se un difensore, in pieno possesso di palla mentre è in territorio buono, dovesse uscire dal terreno di gioco, la palla è viva e in gioco.*

Prima giocata (Fielding) = il tentativo di un difensore di prendere possesso della palla dopo una battuta.

Presa (Catching) = il tentativo di un difensore di prendere possesso della palla dopo che la stessa gli/le è stata tirata da un compagno di squadra.

Se dopo una battuta valida la palla esce dal campo e non è quindi più giocabile dalla difesa il gioco si ferma. In questi casi, si applica quanto segue:

- Non verrà concessa alcuna extrabase se la palla battuta finisce fuori dal terreno di gioco mentre un difensore sta cercando di giocarla * (prima giocata – fielding).
- Extrabasi saranno concesse esclusivamente in caso di errori difensivi.
- La chiamata di un errore difensivo può essere fatta da uno qualunque degli arbitri in campo, se la palla termina fuori dal terreno di gioco a causa di un tiro o di una presa (catching) sbagliati.
- In caso di errore difensivo ogni corridore avanza di una extrabase rispetto a quella che stava cercando di raggiungere al momento del tiro che dà luogo all'errore difensivo (tiro sbagliato o conseguente presa sbagliata).
- La palla è morta anche quando un arbitro chiama una ostruzione (ogni corridore avanza di una base)

BASI CARICHE, 2 ELIMINATI - CASO PARTICOLARE

In situazioni di basi cariche e 2 eliminati, con il corridore in terza base chiamato alla battuta, ogni corridore avanza di una base: quindi il corridore in terza va a battere, il corridore in 2a va in 3a base e il corridore in 1a va in 2a. Viene posizionato un pinch runner (giocatore dalla panchina) in 1a base. Alle quadre di soli 5 giocatori, al primo eliminato dell'inning è concesso di prendere posto come pinch runner in prima base, in modo che l'ordine di battuta sia rispettato. Nelle gare mix gender, quando si sceglie il pinch runner, attenzione a rispettare l'equilibrio nel numero di maschi e femmine in gioco.

Nelle squadre con soli 5 giocatori, in qualsiasi situazione in cui il successivo giocatore alla battuta è in base, il primo giocatore che è stato chiamato out in quel inning dovrà essere il pinch runner e prende posto sulla base occupata da colui/colei che deve andare alla battuta. L'ordine di battuta deve sempre essere rispettato.

COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

NOTE:

Durante i tornei, qualsiasi espulsione comporterà una squalifica minima di una partita.

Se un arbitro ravvisa un comportamento antisportivo da parte di qualsiasi membro della delegazione di una squadra – giocatore in campo o in panchina, allenatore, dirigente – il responsabile può essere espulso dal gioco.
Se un membro della delegazione di una squadra, durante la partita, dovesse protestare palesemente avverso una decisione arbitrale , può ricevere un avvertimento (warning) a voce o per iscritto. Un secondo avvertimento allo stesso membro comporterà automaticamente per lui l'espulsione.
E' vietato l'utilizzo di sostanze quali resine o colle per migliorare il controllo della palla ed è considerato un comportamento antisportivo. Se un giocatore viene scoperto ad utilizzare tali sostanze sarà automaticamente espulso dalla partita

INTERFERENZA

Se l'arbitro ritiene che un corridore abbia commesso interferenza nei confronti di un difensore, la palla è dichiarata morta e il corridore che ha fatto interferenza eliminato. Se l'interferenza avviene mentre vi è un tentativo di prima giocata (fielding) o di tiro della palla battuta, anche il battitore-corridore sarà dichiarato eliminato. Altri eventuali corridori tornano alla loro base di partenza.

OSTRUZIONE

Se l'arbitro ritiene che il battitore o il corridore abbia subito una ostruzione mentre corre verso la base successiva, la palla è dichiarata morta e tutti i corridori avanzano fino alla base che avrebbero raggiunto se non fosse stata commessa l'ostruzione.

TEMPO

Un giocatore può richiedere tempo alzando le mani mentre è in possesso della palla e l'azione, la giocata, è completata. La palla è viva e in gioco fino a quando l'arbitro capo di casabase non accoglie la richiesta di tempo e la concede.
In ogni partita una squadra può richiedere un timeout della durata di 30 secondi. La richiesta deve essere inoltrata dall'allenatore all'arbitro di casabase. Il timeout sarà concesso alla prima interruzione di gioco, prima della battuta successiva.

SOSTITUZIONI

Sostituzioni tattiche

Sostituzioni tattiche possono aver luogo ogni volta che una squadra passa dalla fase di attacco a quella di difesa.

Le riserve possono entrare in campo solo una volta, pertanto, una volta sostituite, non potranno più rientrare. Un giocatore partente può rientrare in campo solo riprendendo il proprio posto iniziale nell'ordine di battuta.

Sostituzione per infortunio

Un giocatore che subisce un infortunio può essere sostituito in qualsiasi momento. Un giocatore infortunato non può rientrare. Se un incontro viene disputato al meglio dei 3 set, il giocatore infortunato non potrà giocare per l'intero incontro.

Sostituzione temporanea per sanguinamento/ infortunio

Per ragioni di salute e sicurezza, se un giocatore sanguina o necessita di cure a causa di uno scontro, potrà lasciare il campo per essere medicato. Per rientrare dovrà attendere la fine del mezzo inning in corso. La sostituzione temporanea verrà concessa dagli Ufficiali di Gara e non richiesta dalle squadre. Le sostituzioni temporanee non contano; quindi il sostituto temporaneo non perde il proprio diritto di entrare in campo.

TERMINE DELLA PARTITA

La partita si conclude alla fine del quinto inning se una delle squadre ha fatto più punti dell'altra.

Se la squadra di casa è in vantaggio dopo che la squadra ospite ha completato la fase di attacco del quinto inning, la partita è finita con la vittoria della squadra di casa.

Per gli incontri giocati al meglio dei 3 set, la squadra che ne vince 2 si aggiudica l'incontro

REGOLA DEL TIE-BREAK

In caso di parità le squadre giocheranno, e completeranno extra inning(s), finché qualcuno non si trovi in vantaggio.

- Il primo extra inning inizierà con un corridore in 1a base (l'ultimo battitore dell'inning precedente).
- Il secondo extra inning inizierà con corridori in 1a e 2a base (ultimo e penultimo battitore dell'inning precedente).
- Dal terzo extra inning in poi, i corridori occuperanno tutte le basi (ultimo, penultimo e terzultimo battitore dell'inning precedente).
- I corridori devono prendere posto sulle basi senza modificare l'ordine di battuta.

REGOLA DELLA "CONCLUSIONE ANTICIPATA"

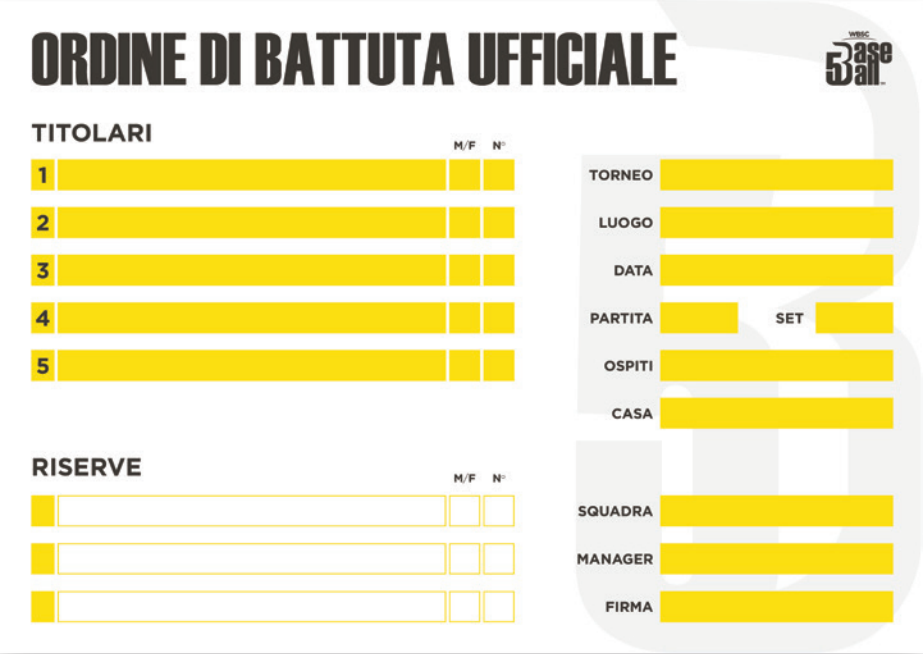
Una partita è dichiarata conclusa quando una squadra conduce di almeno 15 punti al termine del 3° inning, oppure di almeno di 10 punti al termine del 4°. Se una delle due squadre va in vantaggio di 10 o più punti nella parte alta del 5° inning, la partita dovrà comunque essere completata giocando la parte bassa del 5° (quinto) inning.

PROBLEMATICHE E NOTE LEGALI

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte del Regolamento Ufficiale Baseball5
WBSC può essere riprodotta o diffusa in qualsivoglia forma o mezzo, elettronico o meccanico, incluse fotocopie, registrazioni, compreso qualsiasi sistema di archiviazione ora conosciuto o ancora da inventare, senza il permesso in forma scritta da parte della WBSC (World Baseball Softball Confederation).

ALLEGATO 1

CARTELLINO UFFICIALE DEL LINE-UP



ORDINE DI BATTUTA UFFICIALE

TITOLARI

		M/F	N°
1			
2			
3			
4			
5			

RISERVE

		M/F	N°

TORNEO
LUOGO
DATA
PARTITA
SET
OSPITI
CASA

SQUADRA
MANAGER
FIRMA

ALLEGATO 2

CARTELLINO UFFICIALE SEGNAPUNTI

REFERTO DI GARA UFFICIALE

ORDINE DI BATTUTA SQUADRA OSPITE — INNING

		M/F	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Sost.											
2	Sost.											
3	Sost.											
4	Sost.											
5	Sost.											

ORDINE DI BATTUTA SQUADRA DI CASA — INNING

		M/F	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Sost.											
2	Sost.											
3	Sost.											
4	Sost.											
5	Sost.											

	1	2	3	4	5	6 EX	7 EX	8 EX	9 EX	TOTALE
OSPITI										
CASA										

Ora di inizio :
Ora di fine :

TORNEO
LUOGO
DATA
PARTITA SET
OSPITI
CASA

Ufficiale di gara a casa base
1° Ufficiale di gara
2° Ufficiale di gara
3° Ufficiale di gara
Ufficiale di gara al tavolo

X Giocatore in attacco eliminato
B Battitore salvo su valida
S Battitore salvo su
R Corridore in base nell'extrainning
Fine dell'attacco nell'innin
Sostituzione
Punto segnato dal giocatore

TIME OUTS
OSPITI CASA

ERRORI TOTALE
OSPITI
CASA

WBSC - REGOLAMENTO UFFICIALE DEL BASEBALL5 2025

WBSC
Baseball5™